

## PROPUESTA CAMBIOS REGLAMENTO MINIBALONMANO

Reglamento Actual	Propuesta nuevo reglamento
<p>1.1 Se podrá adaptar estas medidas a las delimitadas por un terreno de juego de baloncesto (28 m. x 15 m.), utilizando la línea de 6,25 m. como zona de área. (Fig 01)</p>	<p>1.1 Se podrá adaptar estas medidas a las delimitadas por un terreno de juego de baloncesto (28 m. x 15 m.), utilizando la línea de 6,75 m. como zona de área. (Fig 01)</p>
<p>Se adapta el reglamento a las nuevas medidas de los campos de baloncesto Se cambia la figura 01</p>	
<p>1.5 Delante de cada portería está el área de portería. El área de portería está definida por la línea del área de portería (línea de 5 metros), que se marcan como sigue: (I) una línea de 3 metros de largo directamente delante de la portería; esta línea es paralela a la línea de gol y a una distancia de 5 metros de la misma (medido desde el lado exterior de la línea de portería); y (II) dos cuartos de círculo, cada uno con un radio de 5 metros (medido desde la esquina inferior de los postes de la portería), conectando la línea de 3 metros de largo con la línea exterior de portería.</p>	<p>1.5 Delante de cada portería está el área de portería. La línea del área de portería será semicircular, de 5 metros de radio, y su centro será el centro de la línea de gol.</p>
<p>1.6 La línea de golpe franco (línea de 7 metros) es una línea discontinua, se marca a 3 m. paralela a la línea del área de portería. Ambos segmentos de la línea y los espacios entre ellos miden 15 cm</p>	<p>1.6 La línea de golpe franco (línea de 7 metros) es una línea discontinua, se marca a 2 m. paralela a la línea del área de portería. Ambos segmentos de la línea y los espacios entre ellos miden 15 cm.</p>
<p>En los artículos 1.5 y 1.6 se corrige y se adecua la redacción al gráfico del campo de minibalonmano (la línea del área de portería y la línea de golpe franco son líneas semicirculares desde el centro de la portería)</p>	
<p>1.7 La línea de limitación del portero (la línea de 3 metros) es de 15 cm. De longitud y se traza directamente delante de la portería. Es paralela a la línea de portería y a una distancia de 3 metros de la misma (medida desde la parte posterior de la línea de portería hasta la exterior de la línea de 3 metros).</p>	<p>1.7 La línea de limitación del portero (la línea de 3 metros) es de 15 cm. De longitud y se traza directamente delante de la portería. Es paralela a la línea de gol y a una distancia de 3 metros de la misma (medida desde la parte posterior de la línea de gol hasta la exterior de la línea de 3 metros).</p>
<p>Se modifica línea de portería por línea de gol</p>	
<p>1.9 La línea de cambio (Un segmento de la línea de banda) para cada equipo se extiende desde la línea central a un punto a una distancia de 4,5 metros desde la línea central. Este punto final de la línea de cambio prolongado por una línea que es paralela a la línea central, extendiéndose 15 cm. Hacia dentro de la línea de banda y 15 cm. Hacia fuera de la línea de banda..</p>	<p>1.9 Eliminado</p>
<p>Al no existir cambios en minibalonmano se elimina este punto</p>	
<p>2.1 La duración normal del partido para todos los equipos es de dos partes, que a su vez se subdividen en 2 períodos de 10 minutos de juego, con 2 minutos de descanso entre ellos y 6 minutos entre parte y parte.</p>	<p>2.1 La duración normal del partido para todos los equipos es de dos partes, que a su vez se subdividen en 2 períodos, con 2 minutos de descanso entre ellos y 6 minutos entre parte y</p>

	<p>parte.</p> <p>En categoría benjamín cada uno de los períodos tendrá una duración de 10 minutos En categoría alevín cada uno de los períodos tendrá una duración de 12 minutos.</p> <p>En categoría alevín, si uno de los cuartos finalizara con resultado de empate, es necesario desempatar y se realizará mediante el sistema de "gol de oro"</p>
Se modifica este punto especificando las duraciones de las diferentes categorías	

<p>2.3. La duración del partido comienza con el toque de silbato del árbitro para el saque <b>de centro</b> inicial. Finaliza con la <b>señal de final</b> automática del cronómetro mural público o del cronometrador. Si no sonara esta <b>señala</b>, el árbitro con el toque de silbato indicará que ya ha finalizado el tiempo de juego.</p>	<p>2.3 La duración del partido comienza con el toque de silbato del árbitro para el saque inicial. Finaliza con la señal de final automática del cronómetro mural público o del cronometrador. Si no sonara esta señal, el árbitro con el toque de silbato indicará que ya ha finalizado el tiempo de juego.</p>
Se elimina saque "de centro" y se corrige errata "señala" --> "señal"	

<p>2.4 Cada equipo tiene derecho a un minuto de <b>time-out de equipo</b> en cada tiempo del partido. Este time-out solo será concedido por el árbitro cuando el balón esté en posesión del equipo solicitante o <b>después de haber conseguido un gol válido cualquiera de los dos equipos y antes de que se produzca el —saque de gol—</b>.</p>	<p>2.4 Cada equipo tiene derecho a un minuto de <b>time-out de equipo de un minuto de duración</b> en cada período del partido.  <b>Este time-out solo será concedido por el árbitro cuando el balón esté en posesión del equipo solicitante.</b></p>
Se indica el número de T.O. que dispone cada equipo y se modifica cuando puede ser concedido	

<p>4.1 Un equipo consta de hasta <b>10</b> jugadores/as.  Para participar se solicita un mínimo de 6 jugadores/as inscritos.  Deberán estar presentes en el terreno de juego al mismo tiempo un máximo de cinco jugadores/as, 1 PORTERO/A y 4 JUGADORES/AS. El resto de los jugadores/as son reservas.  Todos los inscritos podrán jugar de portero/a o jugador/a de campo. <b>Es obligatorio que en cada período actúe un portero diferente.</b> Igualmente todos los jugadores/as inscritos en Acta tienen la obligación de jugar <b>10 minutos seguidos</b>, como mínimo. Los equipos pueden ser mixtos, niños y niñas.</p>	<p>4.1 Un equipo consta de hasta <b>17</b> jugadores/as.  Para participar se solicita un mínimo de 6 jugadores/as inscritos.  Deberán estar presentes en el terreno de juego al mismo tiempo un máximo de cinco jugadores/as, 1 PORTERO/A y 4 JUGADORES/AS. El resto de los jugadores/as son reservas.  Todos los inscritos podrán jugar de portero/a o jugador/a de campo. En categoría benjamín <b>es obligatorio que en cada período actúe un portero diferente.</b> En categoría alevín es obligatorio que en cada período actúe un portero diferente, siendo factible la participación de un mismo portero/a en <b>DOS períodos de juego.</b>  Igualmente todos los jugadores/as inscritos en Acta tienen la obligación de jugar <b>un período seguido</b>, como mínimo.  Los equipos pueden ser mixtos, niños y niñas.</p>
Se modifica que un equipo puede constar de hasta 17 jugadores	

Se especifica la utilización de los porteros  
Se modifica "10 minutos" por "un período"

4.2 Durante el encuentro a un equipo se le permite utilizar un máximo de 4 oficiales de equipo. Estos oficiales de equipo no pueden ser sustituidos en el transcurso del partido. Uno de ellos tiene que ser designado como "oficial responsables de equipo".	4.2 Durante el encuentro a un equipo se le permite utilizar un máximo de 2 oficiales de equipo. Estos oficiales de equipo no pueden ser sustituidos en el transcurso del partido. Uno de ellos tiene que ser designado como "oficial responsables de equipo".
Se modifica el número de oficiales por partido de 4 a 2, adecuándolo al acta escolar	

4.3 (...) En caso de exclusión de un jugador/a, su equipo podrá sustituir al jugador/a excluido durante el tiempo equivalente a la sanción. Transcurrida esta el jugador/a infractor deberá reincorporarse al juego. (...) Todos los jugadores/as inscritos en Acta tienen la obligación de jugar 10 minutos seguidos, como mínimo.	4.3 (...) En caso de exclusión de un jugador/a, su equipo sustituirá al jugador/a excluido durante el tiempo equivalente a la sanción. Transcurrida esta el jugador/a infractor deberá reincorporarse al juego. (...) Todos los jugadores/as inscritos en Acta tienen la obligación de jugar un período, como mínimo
Se especifica que la exclusión conlleva un cambio de jugador por el tiempo excluido Se modifica "10 minutos seguidos" por "un período"	

5.5 Abandonar el área de portería con o sin balón.	5.5 Abandonar el área de portería con o sin balón, salvo que por inercia salga con el balón controlado o adaptado. En dicho caso se reanuda el juego con saque de portería.
Se especifica una salvedad para que el portero pueda abandonar el área de portería en caso de inercia sin que sea sancionado con infracción	

6.6 Si un jugador/a juega el balón hacia la propia área de portería, se tomarán las siguientes decisiones: a. Gol, si el balón penetra en la portería b. Lanzamiento de 6 m., si el portero/a toca el balón. c. Saque de banda, si el balón franquea la línea exterior de portería. d. El juego continua si el balón vuelve al campo de juego rechazado	6.6 Si un jugador/a juega el balón hacia la propia área de portería, se tomarán las siguientes decisiones: a. Gol, si el balón penetra en la portería b. Golpe franco, si el portero/a toca el balón. c. Saque de banda, si el balón franquea la línea exterior de portería. d. El juego continua si el balón vuelve al campo de juego rechazado
Se modifica la sanción de lanzamiento de 6m a golpe franco	

7.3 Dar tres pasos como máximo con el balón; se considera dar un paso cuando: a. Un jugador/a con los dos pies en contacto con el suelo, levanta uno y lo vuelve a colocar en el suelo, o desplaza un pie de un lugar a otro; b. Un jugador/a con un pie en contacto con el suelo, coge el balón y a continuación toca el suelo con el otro pie. c. Un jugador/a en suspensión toca el suelo con un sólo pie y vuelve a saltar con el mismo pie, o toca el suelo con el otro pie. d. Un jugador/a en suspensión toca el suelo con ambos pies simultáneamente y luego levanta un pie y lo vuelve a colocar en el suelo, o desplaza un pie de un lugar a otro. Comentario:	7.3 Dar tres pasos como máximo con el balón; se considera dar un paso cuando: a. Un jugador/a en posesión del balón y con los dos pies en el suelo, levanta un pie y lo vuelve a colocar en el suelo, o desplaza un pie de un lugar a otro; b. Un jugador/a con un pie en el suelo, recepciona el balón y entonces toca el suelo con el otro pie; c. Durante un salto, un jugador/a recepciona el balón y toca el suelo con un solo pie, entonces alta sobre el mismo pie, o toca el suelo con el otro pie; d. Durante un salto, un jugador/a recepciona el balón y toca el suelo con ambos pies simultáneamente, entonces levanta un pie y lo
--	---

<p>Se considera como un paso si un pie se desplaza de un lugar a otro y luego el otro pie lo lleva a la altura del primero</p>	<p>coloca de nuevo en el suelo, o desplaza un pie de un lugar a otro. Comentario: Es conforme a las reglas, si un jugador con balón cae al suelo, se desliza, y entonces se levanta y juega el balón. Este es también el caso, si un jugador se lanza al suelo a por el balón, lo controla y se levanta para jugarlo.</p>
<p>El cambio de este apartado se ajusta al reglamento de balonmano sala</p>	

<p>7.4 Tanto parado como en carrera: a. Botar el balón una vez y cogerlo de nuevo con una o ambas manos. b. Botar el balón repetidamente con una mano (driblar) o rodar el balón por el suelo repetidamente con una mano, y recogerlo de nuevo con una o ambas manos. Después, tan pronto como el balón se coge con una o ambas manos, tiene que jugarse dentro de los 3 segundos siguientes o después de 3 pasos como máximo.  Se considera que se comienza a driblar o botar el balón cuando el jugador lo toca con cualquier parte de su cuerpo y lo dirige directamente al suelo.</p>	<p>7.4 Tanto parado como en carrera:  a. botar el balón una vez y cogerlo de nuevo con una o ambas manos; b. botar el balón repetidamente con una mano (driblar) y luego recogerlo de nuevo con una o ambas manos; c. rodar el balón sobre el suelo de forma continuada con una mano, y luego recogerlo de nuevo con una o ambas manos.  Tan pronto como el balón se coge con una o ambas manos, tiene que jugarse dentro de los 3 segundos siguientes o después de no más de tres pasos.  Se considera que se comienza a driblar o a botar el balón cuando el jugador lo toca con cualquier parte de su cuerpo y lo dirige hacia el suelo.  Después de que el balón ha tocado a otro jugador o la portería, se permite al jugador palmeo el balón o botarlo y cogerlo de nuevo.</p>
<p>El cambio de este apartado se ajusta al reglamento de balonmano sala</p>	

<p>8.7 En caso de "agresión", el jugador/a infractor durante el tiempo de juego deberá ser expulsado/a.</p>	<p>8.7 En caso de "agresión", el jugador/a infractor durante el tiempo de juego deberá ser descalificado/a. En este caso la acción conllevará informe escrito que describa la situación producida.</p>
<p>Con el cambio de normas de balonmano sala, se cambia expulsión por descalificación y se incluye la coletilla de informe escrito</p>	

<p>9.1 Cualquier jugador/a, incluso el portero/a, puede marcar gol.</p>	<p>9.1 Cualquier jugador de campo, a excepción del portero, puede marcar gol.</p>
<p>Se indica que el portero no puede marcar gol</p>	

<p>9.2 Un gol que ha sido concedido no puede ser anulado, una vez que el árbitro haya tocado el silbato para el correspondiente saque de centro.</p>	<p>9.2 Un gol que ha sido concedido no puede ser anulado, una vez que el árbitro haya ejecutado el saque de gol.</p>
<p>En minibalonmano no hay saque de centro.</p>	

<p>9.3 El valor del gol marcado es igual a 1. Cada partido se divide en dos partes como si fuesen dos partidos. De esta</p>	<p>9.3 En categoría benjamín cada partido se divide en dos partes como si fuesen dos partidos. De esta</p>
---	--

<p>forma el resultado del partido, tan sólo podrá ser de 0-0, 1-0, 1-1 ó 2-0, sin importar en ningún caso el número de goles a favor o en contra. Si en una parte (1 y 2º período) el resultado es empate, el valor será 0.</p>	<p>forma el resultado del partido, tan sólo podrá ser de 0-0, 1-0, 1-1 ó 2-0, sin importar en ningún caso el número de goles a favor o en contra. Si en una parte el resultado es empate, el valor será 0. En categoría alevín cada partido se divide en 4 períodos. Cada uno de los períodos vale un punto. De esta forma el resultado del partido podrá ser de 4-0, 3-1 o 2-2, sin importar el número de goles a favor y en contra. Si alguno de los períodos tuviera resultado de empate, será necesario desempatar por medio del sistema de "gol de oro".</p>
<p>Se explican las normas de los resultados de los partidos, según categoría</p>	

<p>10.3 El saque de árbitro al inicio de cada período se ejecuta desde el centro del terreno de juego. Es obligatorio que cada vez lo realice un jugador/a distinto.</p>	<p>10.3 El saque de árbitro al inicio de cada período se ejecuta desde el centro del terreno de juego. Es obligatorio que cada vez lo realice un jugador/a distinto, incluido, en el caso que corresponda, el saque de árbitro para determinar el ganador de un periodo mediante el sistema de gol de oro.</p>
<p>Se señala que en los saques para gol de oro, el salto lo debe de hacer un jugador/a distinto.</p>	

<p>10.4 Para que el saque de árbitro al comienzo de cada tiempo (incluido cualquier periodo) todos los jugadores/as tienen que estar en su propio campo</p>	<p>10.4 Para el saque de árbitro al comienzo de cada periodo todos los jugadores/as tienen que estar en su propio campo.</p>
<p>Se elimina (incluido cualquier periodo)</p>	

<p>10.5 En caso de "lucha", disputa de dos o más jugadores/as por un balón y lo retienen, el árbitro indicará "saque de árbitro".</p>	<p>10.5 En caso de "lucha", disputa de dos o más jugadores/as por un balón y lo retienen, el árbitro indicará "saque de árbitro".</p>
<p>En este caso se plantea la posibilidad de mantenerlo tal y como está o discutir la posibilidad de dar balón al último que tenía la posesión</p>	

<p>11.4 El lanzador debe mantener un pie encima de la línea de banda hasta que el balón haya salido de su mano. No pisar la línea, es falta (golpe franco en contra).</p>	<p>11.4 El lanzador debe mantener un pie encima de la línea de banda hasta que el balón haya salido de su mano. No pisar la línea supondrá una corrección por parte del árbitro y se reanudará el saque con toque de silbato</p>
<p>Se elimina esta sanción por una corrección de saque.</p>	

<p>11.5 Mientras se está ejecutando el saque, los jugadores/as contrarios/as tienen que estar como mínimo a 2 metros del lanzador.</p>	<p>11.5 Mientras se está ejecutando el saque, los jugadores/as contrarios/as tienen que estar como mínimo a 2 metros del lanzador.  Esto no se aplica, sin embargo, si están situados justo al lado de su propia línea de área de portería.</p>
<p>Se ajusta a lo que pone el reglamento de balonmano sala</p>	

<p>12.3 Después de cada gol se reanuda el juego con un saque de portería que lo ejecuta el portero/a del equipo que ha encajado el gol, sin necesidad que el árbitro lo indique.</p>	<p>12.3 Después de cada gol se reanuda el juego con un saque de portería que lo ejecuta el portero/a del equipo que ha encajado el gol, sin necesidad que el</p>
--	--

<p>El portero/a debe mantener un pie encima de la línea de 3 metros.</p>	<p>árbitro lo indique.</p> <p>En el saque de gol los defensores deberán situarse a una distancia mínima de 2 metros del área de portería.</p> <p>El portero/a debe mantener <b>al menos</b> un pie encima de la línea de 3 metros.</p>
<p>Se señala la norma de que los defensores deben de situarse a 2 metros en el saque de gol Se matiza la ejecución del saque de gol por parte del portero</p>	

<p>14.1 Se ordena un lanzamiento de 6 metros:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cuando se frustra una clara ocasión de gol en cualquier parte del terreno de juego por un jugador/a u oficial de equipo del equipo contrario.</li> <li>2. Cuando hay un toque de silbato injustificado en el momento de una clara ocasión de gol.</li> <li>3. Cuando una clara ocasión de gol se frustra por la interferencia de alguien no participante en el juego.</li> <li>4. La invasión voluntaria y beneficiosa de la propia área.</li> <li>5. Cuando el portero/a abandona el área de portería, con o sin balón.</li> <li>6. Si el portero/a recoge el balón parado o rodando fuera de su área.</li> <li>7. Defender dentro del área para interferir o hacer falta a un contrario/a.</li> <li>8. Pasar el balón al portero/a estando dentro del área.</li> <li>9. Insultar o realizar acciones o gestos de menosprecio o protesta hacia los compañeros, adversarios, técnicos, árbitros o público, por parte de los jugadores/as. Igualmente, se actuará cuando estas acciones sean realizadas por los entrenadores u oficiales. Estas acciones acarrearán, además, la posterior posesión del balón para el equipo contrario (el portero inicia el juego como si se tratara de —saque de gol“).</li> </ol>	<p>14.1 Se ordena un lanzamiento de 6 metros:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cuando se frustra una clara ocasión de gol en cualquier parte del terreno de juego por un jugador/a u oficial de equipo del equipo contrario.</li> <li>2. Cuando hay un toque de silbato injustificado en el momento de una clara ocasión de gol.</li> <li>3. Cuando una clara ocasión de gol se frustra por la interferencia de alguien no participante en el juego.</li> <li>4. La invasión voluntaria y beneficiosa de la propia área.</li> <li>5. Defender dentro del área para interferir o hacer falta a un contrario/a.</li> <li>6. Insultar o realizar acciones o gestos de menosprecio o protesta hacia los compañeros, adversarios, técnicos, árbitros o público, por parte de los jugadores/as. Estas acciones acarrearán, además, la posterior posesión del balón para el equipo contrario (el portero inicia el juego como si se tratara de "saque de gol").</li> <li>7. Las actuaciones o gestos de menosprecio o protesta hacia jugadores, adversarios, técnicos, árbitros o público por parte de los oficiales que conlleven una amonestación acarrearán un lanzamiento de 6 metros. Tras la ejecución de ese lanzamiento el juego continua con la situación o saque correspondiente que se haya producido.</li> </ol>
<p>Se suprimen los puntos 5, 6 y 8 del reglamento y se propone una modificación del punto 9. Se reenumeran los diferentes puntos en la propuesta. En la propuesta, en el punto 7, se plantea la posibilidad de sancionar únicamente con lanzamiento de 6 metros (sin posesión después del lanzamiento) las acciones, gestos de menosprecio o protesta que conlleven <u>amonestación (tarjeta amarilla)</u> por parte de los oficiales</p>	

<p>--</p>	<p>14.6 Cuando se sanciona una acción con lanzamiento de 6 metros, este lanzamiento debe ser ejecutado por el jugador/a que sufre la infracción.</p>
<p>Se incluye esta norma</p>	

<p>Regla 15 Las Sanciones Expulsión 15.8 y 15.9</p>	<p>--</p>
<p>Ya no existen expulsiones, por lo que se suprimen los puntos relativos a las expulsiones 15.8 y 15.9</p>	